

Littera Online

Número 08 - 2014

Departamento de Letras | Universidade Federal do Maranhão

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO LIDi: habilidades de leitura e multiletramentos em foco

Tiago Sousa Santos¹

Resumo: Este artigo objetiva analisar que habilidades de leitura e multiletramentos são trabalhadas com as HQs no Livro Interativo Digital (LIDi), do Projeto Jornadas, da disciplina de Língua Portuguesa (Jornadas.port). Para isso, fez-se uma pesquisa de cunho exploratório e qualiquantitativo, cujo corpus consistiu em 25 perguntas, todas retiradas da seção “Leitura I”, localizadas na segunda unidade no livro do sexto ano do ensino fundamental. As questões analisadas estão nas páginas 48 a 54. A investigação foi feita com base em quatro categorias: leitor contemplativo, movente, imersivo e híbrido. Os resultados indicam um equilíbrio entre os leitores contemplativo e movente e a necessidade de um trabalho maior em torno da leitura imersiva, tendo em vista que o LIDi pode mudar a dinâmica da relação entre professor e aluno em sala, junto com a gradual adesão dos tablets nas escolas.

Palavras-chave: leitura; multiletramentos; livro interativo digital.

Introdução

O uso dos *tablets* nas escolas é uma ação que está em fase de implementação no Brasil. Aos poucos, vários colégios particulares aderem a esse dispositivo digital. Enquanto isso, o investimento de 110 milhões de reais para a compra de *tablets* pelo Ministério da Educação revela que em breve esse equipamento fará parte do cotidiano das escolas públicas, muito embora não se saiba como se formará os professores para o uso didático desse dispositivo (AZZARI e LOPES, 2014).

De acordo com uma notícia publicada no Diário Online (2014) sobre a adoção de *tablets* nas escolas e, em especial, em uma escola localizada em Brasília-DF, uma das vantagens apontadas pelo colégio no uso desse instrumento no ensino-aprendizagem está no fato de a aula se tornar mais rica e com uma interatividade maior. Inclusive, um dos docentes da referida escola disse ao jornal que “os alunos resolvem mais as tarefas de casa, a prática de resolução de exercício é maior do que entre os que não usam *tablet*, talvez até pela curiosidade” (DIÁRIO ON-LINE, 2014). Percebe-se, assim, que o uso do equipamento deixou os alunos mais motivados.

¹ Graduado em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Pará. E-mail: tsantos36@gmail.com

Um outro benefício está na portabilidade. É muito mais fácil carregar um *tablet* do que vários materiais didáticos. Além disso, ressalta-se o fato de esse dispositivo armazenar na memória vários livros didáticos que, com o uso desse equipamento, passaram reconfigurados para a versão digital (ALMEIDA e NICOLAU, 2012). Dentre eles, destaca-se o LIDi.

O Livro Interativo Digital (LIDi) é a versão digital e *online* do livro didático impresso do aluno e/ou do professor, desenvolvida para *tablets* com sistema operacional *Android*. O LIDi tem conteúdos adicionais em relação à versão escrita do livro didático e ferramentas que permitem uma maior e melhor interação entre os alunos, professor e a obra. O Livro Interativo Digital é produzido por várias editoras, dentre elas, a Saraiva, que abarca vários projetos e obras. Destes, o projeto Jornadas, que engloba cinco disciplinas escolares, inclusive a de língua portuguesa (Jornadas.port), com “gêneros diversificados e representativos” (JORNADAS, 2014).

Dos vários gêneros textuais presentes no Jornadas.port, este artigo se focará nas Histórias em Quadrinhos (HQs) porque esse gênero textual requer um degrau a mais no estudo das teorias dos textos (RAMOS, 2007). Objetiva-se, com isso, investigar quais habilidades de leitura e multiletramentos com os quadrinhos são trabalhadas no LIDi, do Projeto Jornadas (Jornadas.port), da disciplina de Língua Portuguesa, do sexto ano do ensino fundamental. Ressalta-se, a princípio, que ler uma história em quadrinhos implica em ler códigos diversos, verbais e não verbais (RAMOS, 2013).

Para fazer esta investigação, primeiramente se contextualizará a leitura, a mobilidade e os multiletramentos. Em seguida, percorrer-se-á acerca das HQs. Logo após, partir-se-á para a análise de dados. Posteriormente, concluir-se-á as discussões em torno do tema.

Habilidades de leitura, mobilidade e multiletramentos

Nestor Garcia Canclíni (2013a), na perspectiva dos estudos culturais, relata a passagem do leitor ao internauta. Segundo o autor, três paradigmas podem ser identificados nesse percurso: o de leitor, o de expectador e o de internauta.

A noção de leitor, para o autor, foi historicamente estudada de maneira restrita, como leitor de literatura ou destinatário do sistema editorial. Enquanto a de espectador, “foi definida em relação a campos específicos ao falar do espectador de cinema, de televisão ou de recitais de música” (CANCLÍNI, 2013a, p. 22). Por último, a de internauta remete a “um agente multimídia que lê, ouve e combina materiais diversos” (idem). Vale informar que, no dia-a-dia, mobilizamos várias ações em torno desses três paradigmas. Somos leitores, expectadores e internautas.

Tais noções, distintas, implicam em diferenças na maneira de ler e de compreender (hiper)textos². As ações de um internauta, por exemplo, são diferentes das dos leitores e das dos espectadores porque:

Ser internauta supõe mais uma ação: olhar e ler e também responder e-mails ou procurar informações. Os méritos da interatividade que se reconhecem a esse tipo de ação assemelham-se aos de caráter intelectual atribuídos a leitura. (CANCLÍNI, 2013a, p. 43)

Percebe-se, assim, que ser internauta implica em mais ações do que as dos espectadores e as dos leitores: a de olhar, ler, responder e procurar. Um internauta, nas práticas de linguagem com o computador, olha vídeos, lê imagens, responde à fóruns e procura por informações em site de pesquisas. Tudo isso acarreta em mudanças sensoriais, perceptivas, cognitivas e de sensibilidade nas práticas com a leitura e a escrita.

Tais transformações podem ser encontradas em Santaella (2011) que, em uma perspectiva parecida com a de Canclíni (2013), relata a passagem do leitor contemplativo ao movente e deste ao imersivo.

O primeiro tipo de leitor, o *contemplativo* ou *meditativo*, surgiu no fim do século XII e foi hegemônico até o início do século XVIII. O ato de ler, nesse tipo, era visto como algo individual, monolítico, com objetos e signos duráveis e imóveis. Sobre isso, a semioticista postula que:

Esse tipo de leitura nasce da relação íntima entre o leitor e o livro, leitura do manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço retirado e privado, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento, pois o espaço de leitura deve ser separado dos lugares de um divertimento mais mundano. Mesmo quando se dá em tais lugares, o leitor se concentra na sua atividade interior, separando-se do ambiente circundante. É uma atividade de leitores sentados e imóveis, em abandono, desprendido das circunstâncias externas. (SANTAELLA, 2011, p. 23)

Dessa forma, há um centralismo no leitor. Ele deveria estar concentrado em si e em sua leitura. Para ler, era necessário se isolar, com uma “leitura silenciosa. Ler foi sinônimo de estar concentrado, isolado e em silêncio.

Ademais, nessa concepção de leitura, os signos e os objetos (o livro, as pinturas, as gravuras, os mapas e as partituras) não são móveis. Caberia ao leitor selecioná-los e pensar por quanto tempo ficaria com eles. Se quisesse, poderia até revisitá-los. Todas as escolhas eram feitas sempre a seu critério ou de acordo com o seu objetivo.

Salienta-se também que, durante o período no qual essa concepção de leitura foi hegemônica, o ato de ler era visto como algo a ser cultuado. Apenas os alfabetizados tinham

² Define-se hipertexto como “um texto em formato digital, reconfigurado e fluido. Ele é composto por blocos elementares ligados por *links* que podem ser explorados em tempo real na tela” (LEVY, 2011, p. 27)

acesso aos livros. Caso os leitores quisessem ler para os iletrados, a leitura deixaria de ser silenciosa para ser em voz alta.

No início do século XVIII, a sociedade sofreu uma série de mudanças. A revolução industrial instaurava uma nova divisão de classes: os operários, de um lado, e os donos do capital, de outro. Concomitante a isso, várias descobertas ocorrem: a do telégrafo, do telefone, dos jornais, da eletricidade, do cinema, da televisão e da fotografia. Nesse contexto,

surge o nosso segundo tipo de leitor, aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos de atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É um leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescentes cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. É, enfim, o leitor apressado de linguagens efêmeras, híbridas, misturadas. Mistura que está no cerne do jornal, primeiro grande rival do livro. A impressão mecânica aliada ao telégrafo e à fotografia gerou essa linguagem híbrida, a do jornal, testemunha do cotidiano, fadada a durar o tempo exato daquilo que noticia. Aparece, assim, com o jornal, o leitor fugaz, novidadeiro, de memória curta, mas ágil. (SANTAELLA, 2011, p. 29)

A nova sociedade, em constante transformação, convive com um novo tipo de leitor: o *movente*. Se antes o leitor contemplativo não tinha urgência em ler, o leitor movente passa a conviver com essa urgência. A leitura deveria ser feita em até certo prazo, curto. Lê-se mais, contudo, retêm-se menos informação. Viver e ler se tornam atividades interconectadas. Até o usuário que convivía com poucas práticas com a escrita, para viver, precisa ler várias imagens: das placas, das cores dos ônibus, das imagens móveis na televisão, etc.

Por estar em uma sociedade industrial e capitalista, esse leitor convivía com uma série de imagens, que o estimulavam e o atraíam para a compra de produtos. No início, elas combinavam cor e letra. Às vezes, parecia que até as próprias imagens estavam à venda.

O leitor começou, então, a transitar entre signos: imagens e palavra. Para ler, já era necessário conhecer vários códigos. O verbo é restritivo e não dá mais conta das constantes mudanças da sociedade moderna. Com a invenção do cinema e da televisão, vídeos e animações surgem e emergem. A modernidade vivenciou um novo modo de ler e de ver a vida.

No século XX, a sociedade começou conviver com a era digital. Os *dígitos* tratam toda a informação. Som, imagem, vídeo ou programação são reconfigurados em *bites* de 0 a 1, pois “não importa qual é o tipo de informação ou de mensagem: se pode ser explicitada ou medida, pode ser traduzida digitalmente” (LEVY, 2011, p. 52-53). Junto a isso, a velocidade da informação permite que os dados sejam comprimidos. Com isso, forma-se um novo tipo de leitor. Começa a se perceber que:

não se trata mais de um leitor que tropeça, esbarra em signos físicos, materiais, como é o caso desse segundo tipo de leitor, mas de um leitor que navega numa tela, programando leituras, num universo de signos evanescentes e eternamente disponíveis, contanto que não se perca a rota que leva a eles. Não é tampouco um leitor contemplativo que segue as sequências de um texto, virando páginas, manuseando volumes, percorrendo com passos lentos a biblioteca, mas um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo etc. (SANTAELLA, 2011, p. 33)

O novo leitor, o *imersivo* ou *virtual*, é mais livre e pode navegar por vários nexos, todos quebrados e não lineares. Contudo, se não souber o que fazer, pode se perder. Sem rotas e direções pré-estabelecidas, “a literatura imersiva não se realiza” (SANTAELLA, 2011, p. 33).

Tal leitor não lê apenas imagens estáticas: ele ouve, lê, escuta e olha ao mesmo tempo. Há uma mixagem entre som, imagem e texto, de maneira que um está interligado ao outro, em um todo complexo. É preciso ler a imagem para entender o texto e ouvir o som para compreender o que está na imagem. Pode-se ter, aqui, um hibridismo de linguagens.

Diferente do conceito anterior de leitor, em que tudo é feito *por* e *para* alguém; na terceira, há uma maior interação e dialogismo. É necessário clicar em algo para que a máquina tenha uma ação. O leitor, nessa perspectiva, não é mais alguém que lê somente, mas um co-autor e/ou um lator. Se não clicar, não há ação. Mesmo que o leitor ande por caminhos nunca antes navegados.

Embora esses três tipos de leitura caracterizem leitores de suportes e gêneros textuais específicos (o leitor do livro, no primeiro, o da televisão e do jornal, no segundo, e o do computador, no terceiro), esses leitores podem se imbricar. Muito embora faltem alguns recursos que estão presentes na tela do computador, um leitor pode ler um livro, por exemplo, como um leitor imersivo.

Mesmo com o advento da “cultura da mobilidade” (SANTAELLA, 2007), caracterizada pela hegemonia de *tablets*, smartphones, palmtops e outros dispositivos móveis; o leitor imersivo continua a existir, “pois navegar significa movimentar-se física e mentalmente em uma miríade de signos, em ambientes informacionais e simulados” (SANTAELLA, 2011, p. 184). Dessa forma, mesmo que o leitor não apenas clique no mouse, mas *toque*, não deixará de ser imersivo. Pelo contrário, pois caso se considere que:

Esses dispositivos, com telas sensíveis ao toque, possibilitam uma maior interatividade entre leitor e texto, reunindo recursos que vão muito além de um simples virar de página com o toque dos dedos: é possível navegar por hipertextos e explorar hipermídias estando, assim, apto a interagir com figuras e infográficos, acessar vídeos e gravações de áudio, ou seja, vivenciar uma experiência de leitura multimodal que requer letramentos múltiplos. (AZZARI; LOPES, 2012, p. 4)

Percebe-se que ler em tais dispositivos reúne vários recursos, que já existiam antes dos dispositivos móveis e se intensificaram com eles. Tais recursos implicam em leituras multissemióticas e em eventos de multiletramentos.

Define-se multiletramentos (ROJO, 2012) como os dois tipos de multiplicidades presentes nos letramentos de sociedades urbanas: a cultural, com o hibridismo cultural (CANCLÍNI, 2013), que desterritorializa e descoleciona; e a de linguagens, com as multissemioses e/ou multimodalidades, que pluraliza os significados dos textos com os quais convivemos. Para viver em sociedade, não basta dominar apenas a escrita: deve-se apropriar dessa série de (multi)letramentos presentes em diversas práticas sociais.

Embora haja uma intensificação dos estudos dos multiletramentos com o advento da internet e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICS), pode-se afirmar que, antes do computador, já havia gêneros textuais “multiletrados”. As histórias em quadrinhos é um deles. Ir-se-á se a elas.

Histórias em Quadrinhos: gênero³ textual impuro, híbrido e multissemiótico

Nestor Garcia Canclíni (2013b), em uma de suas maiores obras nos estudos culturais, afirma que os quadrinhos são gêneros textuais *impuros* e *híbrido*. Segundo o autor:

há gêneros constitucionalmente híbridos, por exemplo o grafite e os quadrinhos. São práticas que desde seu nascimento abandonaram o conceito de coleção patrimonial. Lugares de intersecção entre o visual e o literário, o culto e o popular, aproximam o artesanal da produção industrial e da circulação massiva. (CANCLÍNI, 2013b, p. 336)

Vale ressaltar que, para afirmar isso, o autor parte da premissa de que a sociedade moderna sofre atualmente o fenômeno denominado de *hibridação* ou *hibridismo*, no qual culturas popular e erudita, antes caracterizadas como distintas, coexistem. Os gêneros textuais grafite e, especialmente, histórias em quadrinhos fazem parte desse hibridismo cultural.

Mendonça (2007, 2008), ao tratar da história das histórias em quadrinhos, fornece evidências que sustentam a tese de Canclíni (2013b), pois, em muitos momentos, esse gênero textual atravessa os limiares entre o culto e o popular. Segundo a autora, alguns acreditam que as pinturas rupestres foram as primeiras formas de HQs, enquanto outros defendem que as

³ Ramos (2009), pautado em Maingueneau (2006), classifica os quadrinhos como *hipergêneros*, uma espécie de “guarda chuva” que abrigaria todos os outros gêneros. Dessa maneira, as HQs abrigariam “as charges, as tiras cômicas, as tiras cômicas seriadas, as tiras seriadas e os vários modos de produção” (p. 262). Como não é fim deste tópico discutir acerca dessas especificidades, adotar-se-á apenas nomenclatura *histórias em quadrinhos*. Isso justifica também o porquê se usará a definição de gêneros em vez de hipergêneros.

primeiras histórias surgiram em 1985, com o *Menino Amarelo*, ambientadas nos guetos e publicadas nos jornais norte-americanos; ambos meios populares. Em uma das referências da autora, há uma breve síntese da história e do sucesso das HQs:

as HQs surgiram na periodicidade dos jornais. Com o tempo, foram ganhando autonomia, dado o sucesso de público alcançado, e passaram a figurar em publicações especializadas, os gibis. Atualmente, permanecem nos jornais e encontram-se em outros veículos midiáticos, tais como gibis e revistas destinadas aos mais diversos leitores, além de boletim informativos de empresas públicas e privadas (MENDONÇA, 2007, p. 200)

Assim, conforme a pesquisa da autora, as HQs não só surgiram nos jornais, mas lá alcançaram sucesso enquanto gênero textual. Logo mais, se estenderam a outros suportes: livros, livro didático de português, computadores, mídia impressa, revistas, boletins informativos, cartilhas educativas, entre outros. E isso talvez tenha contribuído na popularização das HQs.

Como se observa pela leitura dos parágrafos anteriores, os quadrinhos são, historicamente, gêneros textuais híbridos e mestiços. Voltaremos novamente a Canclíni (2013b), que, em uma perspectiva um pouco parecida com a de Mendonça (2007, 2008), argumenta que as histórias em quadrinhos:

se tornaram a tal ponto um componente central da cultura contemporânea, com uma bibliografia tão extensa, que seria trivial insistir que todos sabemos de sua aliança renovadora, desde o final do século XIX, entre a cultura icônica e literária. Participaram da arte do jornalismo, são a literatura mais lida, o ramo da indústria editorial que produz maiores lucros. (CANCLÍNI, 2013b, p. 339)






As histórias em quadrinhos são gêneros textuais híbridos porque fazem parte da “arte do jornalismo”. Acerca da arte, há teóricos que, para Ramos (2007), afirmam que os quadrinhos estão nos gêneros textuais literários. Contudo, o autor defende que as HQs são autônomas, fazem parte de um gênero textual próprio. Isso, junto com o fato de as HQs terem se consolidado nos jornais, veículo de comunicação para massas, acentua mais o caráter híbrido do gênero textual, local onde, como já dito, o erudito e o popular se encontram.

Além desse hibridismo cultural que é próprio da história e da popularização das histórias em quadrinhos, esse gênero textual é híbrido semioticamente. Não só porque misturam imagens e palavras, mas também por ter uma linguagem autônoma (RAMOS, 2007), que é característica do gênero textual. Para exemplificar o que se afirmou aqui, primeiramente se trará uma tabela com os tipos de balões e logo após com os planos⁴.

⁴ Plano é o conjunto de imagens fixas delimitadas por um enquadramento.

Os balões têm dois elementos, corpo (forma) e conteúdo (linguagem). Abaixo, há alguns tipos de balões consoante à forma (ver tabela 1a) e, logo mais, ao conteúdo (ver tabela 1b).

Tabela 1a – Alguns tipos de balões (RAMOS, 2007, 2013)

Tipo de balão	Balão	Indica
Fala		Normalidade, balão-modelo. Tudo que fugir a este modelo tem um significado particular
Cochicho		Voz baixa ou sussurro
Pensamento		Revela o pensamento da personagem
Berro		Voz ou tom alta, gritos, sons eletrônicos
Unísono		Reúne falas de personagens.

Fonte: elaboração própria

Tabela 1b – Alguns tipos de conteúdos dos balões (RAMOS, 2007, 2013)

Tipo de balão	Indica
Letras com tamanho menor	Tonalidade mais baixa
Negrito	Fala ou tom ou mais alto
<u>Sublinhado</u> ou mudança de cor	Destaque
Tipo da letra	Aspectos da escrita
Letras duplicadaaaaas	Prolongamento do fonema

Fonte: elaboração própria

As duas tabelas acima não contêm todos os tipos de balões que podem ser encontrados nos quadrinhos, apenas os mais comuns. Podem existir outras formas e conteúdos de balões que sejam bem distintos das listadas acima. Dependerá, evidentemente, da história a ser lida.

Já na tabela a seguir, há alguns planos que podem ser encontrados nas HQs:

Tabela 2 – Alguns tipos de planos (RAMOS, 2007, 2013)

Tipo de plano	Como funciona
Geral ou panorâmico	Vê-se a personagem por completo
Plano total	A personagem é apresentada de maneira mais próxima
Plano médio ou aproximado	Da cintura para cima
Primeiro plano	Dos ombros para cima
Plano de detalhe	Detalhes do rosto
Perspectiva	Soma de diferentes planos

Fonte: elaboração própria

A depender do objetivo da história, um desses planos pode ser utilizado nas HQs. Ramos (2013) afirma que os planos surgiram primeiro nos quadrinhos e depois passaram para o cinema. Contudo, de modo geral, pode-se afirmar que houve historicamente um dialogismo entre as duas linguagens. Uma interferiu na outra.

Outras linguagens, além das descritas antes, são encontradas nas HQs. As vinhetas (o espaço ou os “vazios” dos quadrinhos), as 1566 formas diferentes de expressão facial das personagens⁵ (RAMOS, 2007), a aparência física, os ângulos e a cor variam conforme a história, as personagens, a ação, o tempo e o espaço. Com o advento dos computadores e dos programas que permitiram a edição das histórias, esses e outros recursos se tornaram mais complexos.

Essas duas multiplicidades, a cultural e a linguagem, pressupõem que ler HQs implica em conhecer “uma acepção de texto mais abrangente, que inclua o diálogo entre diferentes códigos do verbal ao verbal escrito” (RAMOS, 2013, p. 105). Só a leitura do texto verbal não é suficiente para ler uma história em quadrinhos. É preciso ler imagem, balões, cores, vinhetas, planos. Uma série de habilidades de multiletramentos são acionadas, tal como são quando um aluno tem contato com algum dispositivos de toque ou acessa uma página no LIDi.

Relativamente historiado e explicado as HQs, passar-se-á para a metodologia de nossa investigação.

Metodologia

A pesquisa é exploratória e de cunho quali-quantitativo. O *corpus* foi a versão digital do livro do sexto ano do Projeto Jornadas (Jornadas.port), da disciplina de língua portuguesa. Optou-se pelo livro desta série porque é neste ano escolar em que há atividades mais sistematizadas em torno do gênero textual. Das unidades do livro, é na segunda, denominada de “De palavras e imagens faz-se a história”, em que as histórias em quadrinhos são abordadas. Dentre as seções dessa unidade, far-se-á análise da seção chamada “Leitura I”, porque se pressupõe que neste capítulo a leitura da história em quadrinhos será estudada.

A seção “Leitura I” abrange as páginas 48 a 54 do livro didático. Lá, há 33 questões em torno dos quadrinhos. O *corpus*, contudo, tem 25 questões⁶. Para analisá-las, foi

⁵ Segundo Ramos (2007), as 1566 formas são obtidas pela multiplicação entre 29 arranjos dos olhos, pálpebras e pupilas; 6 posições distintas da sobrancelha e 9 da boca.

⁶ As questões retiradas estão nas sessões denominadas de “antes de ler” (três perguntas), “além das linhas do texto” (duas perguntas) e recursos linguísticos (três perguntas). Todas foram removidas porque eram questões

necessário criar uma tipologia com base nos estudos de Santaella (2011) e de Canclíni (2013), divididas em quatro categorias: 1) leitor contemplativo/meditativo, 2) leitor movente, 3) leitor imersivo e 4) leitor híbrido. A última categoria foi criada por se constar casos nos quais eram necessárias mais de uma habilidade de leitura para responder a questão.

Explicitada a metodologia, far-se-á análise de dados.

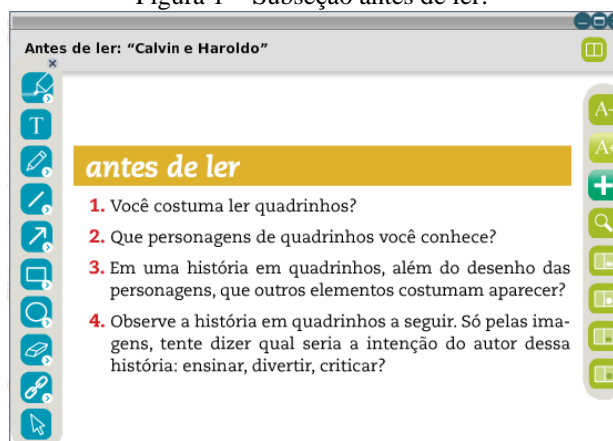
Análise de dados

Contextualizando o LIDi

Quando se tem acesso ao LIDi, vários recursos são acionados. É possível, por exemplo, fazer anotações, destacar e grifar trechos, ampliar imagens e textos, acessar vídeos e links, elaborar aulas em slides, acessar rapidamente ao sumário e às páginas, comparar e destacar páginas. Todas essas e outras ferramentas são acessadas *online*, de forma não-linear.

A seção de “Leitura I”, por exemplo, é dividida em sete subseções: a) antes de ler; b) exploração do texto; c) nas entrelinhas do texto; d) além das linhas do texto; e) como o texto se organiza e f) recursos linguísticos. Dessas, é importante destacar que, antes da leitura dos quadrinhos, há uma seção destinada ao debate prévio do gênero textual. A fim de contextualizar o LIDi, explorar-se-á essa seção:

Figura 1 – Subseção antes de ler:



Fonte: Jornadas.port (2014)

Como se observa, as três primeiras perguntas se referem ao conhecimento prévio do gênero textual, às personagens e aos elementos do gênero textual. Logo mais, na quarta pergunta, o aluno deve ler a história em quadrinhos que se segue e identificar “a intenção do autor” da história a partir de três categorias (ensinar, divertir e criticar). Sabe-se, contudo, que é impossível identificar a intenção do autor em qualquer história, pois o autor é o criador da

personais, como “1. Você acha que as histórias em quadrinhos é leitura para crianças? Explique.” (JORNADAS, 2014, p. 50)

história, enquanto o narrador é o ser textual que o autor utilizou para contar. A intenção, dessa forma, não é a do autor.

No lado direito das questões, estão disponíveis oito opções: aumentar ou diminuir o tamanho do texto, zoom, destacar em quadrado ou em redondo, esconder em quadrado ou redondo e estojo. Quando se clica no +, mais dez recursos aparecem, todos no lado oposto: marcador de texto, texto, lápis, linha, seta, quadrado, círculo, borracha, links e ferramenta selecionar.

Contextualizado o LIDi, passar-se-á ao quadrinho a ser estudado na seção Leitura I:

Contextualizando a história em quadrinhos

Após a subseção “antes de ler”, há uma breve introdução sobre a história: “você vai ler agora uma das aventuras de duas famosas personagens dos quadrinhos: Calvin e seu amigo imaginário Haroldo (Hobbes, no original). Haroldo é um tigre de pelúcia que ganha vida quando Calvin está só e volta a ser brinquedo quando outras pessoas estão presentes (Jornadas.port, 2014, p. 48). Logo mais, embaixo, encontra-se os quadrinhos a serem estudados na seção Leitura I.

Figura 2 – História em quadrinhos



Fonte: Jornadas.port (2014)

A princípio, observa-se como a história em quadrinhos escolhida para ser estudada na seção “Leitura I” é rica no que tange ao uso de diversas semioses. São usadas várias linguagens para contar a aventura de Calvin e Haroldo, o que, evidentemente, implica em muitas leituras: a leitura dos balões, a da formatação da letra, a da expressão das personagens,

a dos planos dos quadrinhos, a do contexto, a da disposição das personagens, entre outras indispensáveis para que se entenda o que está expresso nos quadrinhos.

Destaca-se o fato de que é possível que o aluno, caso queira, amplie um dos quadrinhos. Basta apenas clicar em uma das três linhas da história. Caso clique, aparecem as mesmas opções que estão disponíveis na subseção “antes de ler”, o que, evidentemente, ocasiona em uma leitura bem diferente de um Livro Didático de papel. É possível, no LIDi, ler a história de forma ampliada, enxergando-a com mais detalhes.

Contextualizada a história em quadrinhos, passar-se-á às categorias de análise:

Leitor contemplativo/meditativo

Aqui estão todas as questões nas quais, para respondê-las, seria necessário um leitor do livro, do papel. A simples leitura da letra bastaria para solucionar a pergunta. Para exemplificar, três questões serão analisadas.

As duas primeiras questões a serem analisadas do LIDi estão localizadas na página 49, na subseção “Nas linhas do texto”. É a primeira do tópico e veio logo após da leitura da HQ de Calvin e Haroldo, retirada de um blog na internet. A seguir, as perguntas:

Figura 3 – Leitura contemplativa I

Nas linhas do texto

1. Calvin e Haroldo são personagens de histórias e tiras publicadas em livros, em jornais e na internet.
 - a) De onde foi retirada essa história em quadrinhos? Como você sabe?
 - b) Quem é o autor desses quadrinhos?

Fonte: Jornadas^{em}.port (2014)

Como se observa, as perguntas são distribuídas entre as letras a) e b). Para responder a questão a), o aluno teria de ler a informação localizada no último quadrinho, identificar que a história em quadrinho foi retirada de um site e inferir que sites somente existem na internet. Já para responder a questão b), o aluno tem duas possibilidades: ler o primeiro quadrinho, em que está escrito Watterson, ou ler o último e inferir que, antes do site, há o nome do autor da história. Percebe-se, dessa forma, que as duas indagações exigem um leitor contemplativo/meditativo, pois responder as questões implicam na leitura da letra, da palavra.

A outra questão a ser analisada está localizada na mesma subseção e página. Segue a pergunta:

Figura 4 –Leitura contemplativa II

5. Uma história em quadrinhos pode ser identificada por um título ou pelo nome das personagens que aparecem nela. Em que caso a história que você leu se encaixa?

Fonte: Jornadas.port (2014)

A questão pede para o aluno identificar se a história em quadrinhos pode ser identificada através dos títulos ou das personagens. Para respondê-la, caberia ao aluno, a partir da leitura do título da história, verificar em qual dessas categorias a questão se enquadraria, motivo pelo qual ela foi enquadrada na leitura contemplativa. Tal como na questão 1), novamente, a leitura do título, da letra, implicaria na resposta da questão.

Explicada e analisada a primeira categoria de análise, passar-se-á para a segunda.

Leitor movente

Nesta tipologia, estão todas as questões cujas respostas implicam em ir além da palavra, em direção às várias e múltiplas semioses, porque a leitura movente, como já dito, mescla linguagens diversas, originária de uma época na qual se inventavam várias técnicas. Para análise se trará, de novo, três questões.

As duas primeiras questões estão localizadas na página 49, na subseção “nas entrelinhas do texto”, divididas entre as letras a) e b). Como a letra b) faz referência a outro quadrinho, trar-se-ão tanto a questão quanto o segundo quadrinho. Passar-se-á a eles.

Figura 5 – Leitura movente I

Nas entrelinhas do texto

1. No primeiro quadrinho, Calvin fala sobre o cheiro do ar.



- a) Pela expressão dele nesse quadrinho, o leitor imagina que o menino vai comparar o cheiro do ar a algo bom ou a algo ruim?
b) Por que o leitor se surpreende no segundo quadrinho?

Fonte:Jornadas.port (2014)

É imprescindível que o aluno leia além da palavra para responder as questões a e b. Na primeira, o leitor deve ler a expressão do personagem para concluir que Calvin compara o cheiro da chuva a algo bom. Enquanto na segunda, o discente tem de ler o segundo quadrinho (Figura 5) para responder a questão, o que pressupõe a leitura de letramentos diversos, pois, para identificar o motivo de o leitor se surpreender, é necessário que o aluno leia o balão, tamanho da letra, a expressão dos personagens, o modo como eles estão dispostos ao longo do

quadrinho, entre outros recursos já explicitados na seção em que se disserta sobre Histórias em Quadrinhos.

A outra questão está localizada na subseção “recursos linguísticos”, na página 53. É a quarta questão do tópico.

Figura 6 - Leitura movente II

4. Diga o que os balões abaixo indicam.



Fonte: Jornadas.port (2014)

Observa-se que o aluno somente responderá a questão se dominar a linguagem dos quadrinhos. Novamente, a leitura apenas da palavra, sem considerar a forma dos balões, a formatação das letras, a expressão das personagens e o contexto não levará o aluno a responder satisfatoriamente a questão. É necessário que o aluno identifique, por meio das semioses diversas, que o balão da letra a) é normal, muito embora a personagem fale em voz alta, indicado pela letra em caixa alta e em negrito; que o balão da letra b) indica que a personagem cochicha e a outra fala em tom normal; que o balão da letra c) é em explosão porque a personagem fala no telefone e a letra em negrito indica que a personagem está gritando; que o da letra d) aponta que a personagem pensa: é um balão de pensamento; por fim, que o balão da letra e) indica que a Magali fala dois turnos no quadrinho. Como já dito, para responder a questão, é necessário que o aluno domine várias linguagens. Por isso, apenas um leitor movente conseguirá responder a questão.

Analisada a segunda categoria, ir-se-á a terceira categoria: a leitura imersiva.

Leitor imersivo

Na leitura imersiva, estão todas as questões que implicam na presença de um leitor que navegue. É preciso que alguém clique no mouse ou toque na tela do *tablet* para que se consiga responder satisfatoriamente a questão. Sem isso, não há resposta.

Importante destacar que, caso se considere que o LIDi é desenvolvido para *tablets* conectados a um serviço de internet, conclui-se que toda a leitura do livro é imersiva, o que é correto. No entanto, o objetivo aqui é identificar as questões em que, para respondê-las, é

indispensável um leitor navegue entre as páginas. Com o fim de se exemplificar, analisar-se-á três perguntas que se enquadram nessa categoria.

A primeira questão a ser analisada está localizada na subseção “nas entrelinhas do texto”, na página 49. É a terceira questão.

Figura 7 - Leitura imersiva I

3. Nos quadrinhos, a expressão do rosto das personagens é importante para que o leitor entenda a história. Observe a expressão de Calvin e Haroldo nos quadrinhos indicados abaixo. No caderno, faça a correspondência entre as colunas, indicando o que parecem sentir as personagens em cada um desses quadrinhos.
- | | |
|------------------------------|--------------|
| a) Alegria | 1º quadrinho |
| b) Decepção ou contrariedade | 2º quadrinho |
| c) Descontração | 4º quadrinho |
| d) Nojo | 6º quadrinho |
| | 8º quadrinho |

Fonte:Jornadas.port (2014)

Responder a questão acima implica em navegar no LIDi. O aluno deve voltar à história e ler os quadrinhos indicados. Só é possível fazer isso por meio do toque no *tablet*. Logo mais, a questão pede para relacionar a coluna das expressões, no lado esquerdo, com a dos quadrinhos, no lado direito. Para isso, o leitor deve tocar na tela de seu *tablet*, voltar e ler a história, o que faz classificar essa questão como leitura imersiva.

As outras duas questões estão localizadas na página 50, na subseção “como o texto se organiza”. Ambas estão na segunda questão.

Figura 8 - Leitura imersiva II

2. Em uma história em quadrinhos, os fatos são apresentados em uma sequência que permite ao leitor perceber a passagem do tempo. Observe novamente a história de Calvin e Haroldo.
- A sequência de fatos mostra o desenrolar de uma história com começo, meio e fim. Explique resumidamente o que acontece nesses quadrinhos.
 - Quantos quadros foram utilizados para apresentar a ação das personagens?

Fonte:Jornadas.port (2014)

Para responder as letras a e b dessa pergunta, o leitor deve observar a história de Calvin e Haroldo e relê-la, novamente através do toque no *tablet*. Após a releitura, o aluno deve, respectivamente, resumir o ocorrido nos quadrinhos e identificar quantos quadrinhos foram criados para a ação dos personagens. Merece destaque o fato de que a questão só pode ser respondida por meio da releitura, que só é possível por meio do toque. Isso fará o aluno voltar para o quadrinho. A leitura imersiva, aqui, é responsável pela releitura e compreensão da questão.

Além dessas três categorias já exemplificadas, foi criada outra, pois em algumas das questões analisadas do LIDi, encontrou-se mais de uma habilidade de leitura. Passar-se-á a essa última tipologia.

Leitor híbrido

Durante a análise de dados, algumas perguntas não pertenciam a apenas uma categoria de análise. Eram híbridas. Elas exigiam mais de uma habilidade de leitura. Só um leitor contemplativo, movente ou imersivo não conseguiria responder satisfatoriamente a questão. Passaremos a duas delas.

A primeira questão a ser analisada está na subseção “como o texto se organiza”, na página 50. Ir-se-á a ela:

Figura 9 - Leitura híbrida I

1. A aventura de Calvin é contada por meio de imagens ou de palavras?

Fonte:Jornadas.port (2014)

Para responder a questão, o aluno deve ter uma leitura movente e contemplativa. Ler apenas a imagem não basta: é preciso ler também a palavra. Ao mesmo tempo, somente o letramento da palavra não ajudaria o leitor a chegar a conclusão de que a aventura de Calvin é contada por meio de palavras, de imagens e de outros recursos, como planos, personagens, forma da letra, tamanho do balão e outros já especificados no tópico em que se debate sobre as HQs. Uma leitura híbrida é necessária.

Agora, passar-se-á a quarta questão, localizada nas páginas 49 e 50. Entre elas, há uma descrição sobre os planos das HQs e dos cinemas⁷. Ir-se-á a ela:

Figura 10 - Leitura híbrida II parte I

4. Nas histórias em quadrinhos, aparecem recursos que costumam ser utilizados no cinema. Por exemplo, o *zoom* aproxima um rosto ou um objeto, mostrando-o de perto e com detalhes.

Já quando se quer que o leitor conheça o cenário, pode-se apresentar a personagem mais ao longe, assim o espaço em volta dela é mostrado. Leia o quadro.

Fonte:Jornadas.port (2014)

Figura 11 - Leitura híbrida II parte II

Volte à página 48 e reveja o primeiro quadrinho da história de Calvin.

- a) Que plano foi utilizado nesse quadrinho? Por que, provavelmente, foi escolhido esse plano?
- b) No oitavo quadrinho, o efeito de aproximação é maior. Como você explica o autor ter feito essa aproximação nesse momento da história?

⁷ Suprimimos os planos por conta do espaço do artigo.

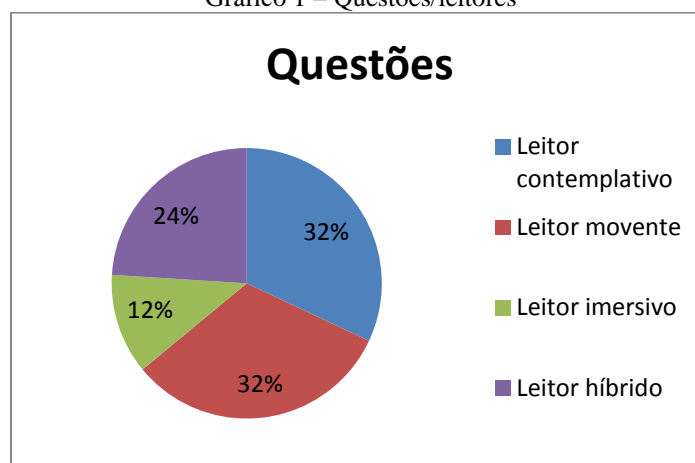
Somente um leitor híbrido conseguirá responder satisfatoriamente a questão. Na letra a), é preciso ler os planos do cinema, linguagem que exige um leitor movente, e, logo após, voltar – por meio do toque no *tablet* – e identificar que plano foi usado no quadrinho e por quê, o que exige uma leitura imersiva. Enquanto isso, na letra b), é novamente indispensável que o leitor imersivo volte através do *tablet* ao oitavo quadrinho da história, leia-o, e explique o motivo de o autor ter optado por um efeito de transformação mais próximo. Isso implica novamente um leitor movente e imersivo. Como se observa, apenas um tipo de leitor não conseguiria resolver as questões a) e b).

Analisado os dados, ir-se-á agora aos resultados e conclusões da pesquisa.

Resultados e conclusões

Ao longo deste artigo, investigou-se que habilidades de leituras e multiletramentos com as histórias em quadrinhos foram trabalhadas no Livro Interativo Digital (LIDi), do sexto ano, do projeto Jornadas, da disciplina de língua portuguesa (Jornadas.port). Para análise, escolheu-se 25 questões, que foram analisadas por meio de uma tipologia, com quatro categorias: leitor contemplativo, movente, imersivo e híbrido. O gráfico a seguir sumariza os tipos de leitores encontrados após análise na seção “Leitura I”, localizada da página 48 a 54, no LIDi:

Gráfico 1 – Questões/leitores



Fonte: elaboração própria

Pode-se, dessa maneira, perceber que o objetivo do LIDi na seção de “Leitura I” das HQs é de formar o leitor contemplativo e movente. Para responder a maioria das questões, seria necessário ler a letra e ir, quando necessário, além dela. Do total, 32% das questões implicam na formação de um leitor contemplativo e 32% na de um movente. Infere-se, assim, que há um equilíbrio na formação desses dois leitores no *corpus* analisado do Jornadas.port.

Entretanto, muito embora o LIDi do projeto Jornadas seja desenvolvido para *tablets*, observa-se como é pouco trabalhado, na seção referenciada, as habilidades de um leitor imersivo. Do gráfico, apenas 12% das questões exigem um leitor imersivo. Isso é problemático, caso se considere que a escola brasileira, aos poucos, adere ao *tablet* e, junto a ele, os Livros (Didáticos) Interativos Digitais que, em breve, farão parte do cotidiano do professor, da mesma forma que atualmente o livro didático é um dos gêneros textuais mais presentes na sala de aula. Torna-se extremamente necessário, portanto, que se pense na formação de um leitor imersivo, que navegue e toque na tela do *tablet*.

Mesmo assim, acredita-se que tal livro pode mudar a dinâmica entre professor e aluno na sala de aula, ainda mais com os vários recursos, os quais possibilitarão, sem dúvida, uma aula bem diferenciada das quando o *tablet* e o LIDi eram inexistentes.

Abstract: The purpose of this study is to analyze which reading skills and multiliteracies are used with comic books in the Digital Interactive Book (LIDi) of the Jornadas project, which is part of the Portuguese Language course (Jornadas.port). In order to achieve that purpose, an exploratory and quantitative quality research was done, whose corpus consisted in 25 questions, all taken from the "First Reading" section, located on the second unit of the book of the sixth year of elementary school. The analyzed issues are on pages 48 until 54. The research was based which has four categories: thoughtful moving, immersive and hybrid readers. The results indicate a balance between the contemplative and moving readers and the need for a larger work around immersive reading, considering that the LIDi can change the dynamics of the relationship between teacher and student in the classroom, along with the gradual accession of tablets in schools.

Keywords: reading; multiliteracies; digital interactive book.

REFERÊNCIAS

AZZARI, E. F.; LOPES, J. G. Interatividade e tecnologia: multiletramentos e materiais didáticos digitais aplicados ao ensino de línguas na escola, In: 4º SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 2012, Recife. **Anais...** Recife: 2012. Disponível em: <<http://nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2012/ElianeAzzari&JGabrielLopes-Interatividadeetecnologia.pdf>>. Acesso em 03/05/2014.

ALMEIDA, F.; NICOLAU, M. A Reconfiguração do Livro Didático em Versão Digital: Uma Ideia de Sustentabilidade. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2012, Fortaleza. **Anais...** Ceará: 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0949-1.pdf>>. Acesso em 03/05/2014.

CANCLINI, N. G. **Leitores, expectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2013a.

CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: Edusp, 2013b.

JORNADAS. **Conheça algumas características do Jornadas.port**. Disponível em: <<http://jornadas.editorasaraiva.com.br/material-impresso/>>. Acesso em 03/05/2014

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Hucitec, 2011.

Diário Online. **Escolas particulares adotam tablets**. Disponível em: <<http://www.diarioonline.com.br/noticias/tecnologia/noticia-270466-escolas-particulares-adotam-tablets.html>>. Acesso em 03/05/2014

MENDONÇA, M. R. de S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (orgs.). **Gêneros textuais & ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007, p. 194-207.

_____. **Ciência em quadrinhos**: recurso didático em cartilhas educativas. 2008. 223 f. Tese (Doutorado em Linguística). Centro de Letras e Artes, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

RAMOS, P. **Tiras cômicas e piadas**: duas leituras, um efeito de humor. 2007. 424 f. Tese (Doutorado em Letras). Área de concentração: Filologia e Língua Portuguesa). Faculdade de Filosofia e Língua Portuguesa, Universidade de São Paulo, São Paulo.

_____. História em quadrinhos: gênero ou hipergênero? **Estudos linguísticos**, São Paulo, v. 38 (3), p 355-367, set.-dez. 2009

_____. Recursos de oralidade nos quadrinhos. In: Elias, V. M. **Ensino de língua portuguesa**: oralidade, escrita e leitura. São Paulo: Contexto, 2013

ROJO, R. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007

_____. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2011.

Livro interativo digital analisado:

DELMATO, D.; CARVALHO, L. B. **Jornadas.port**: língua portuguesa (6º ano). Disponível em:<<http://LIDi.editorasaraiva.com.br/AuthLIDi/Ym9va0lkPVBvcnR1Z3VlcZfU3R1ZGVudCZ1c2VySWQ9NDc3Njc1XyZzZXNzaW9uVG9rZW49OTgwMjAyMGVmNTYyODdhYTNIbmFkMzVIN2NINWM0MGYmaWRBcHBsaWNhdGlvbjlHQkhONzU5S0pIUzc2NDNKS1NMMDk3NkZBSINM#>>> Acesso em 03/05/2014